

# Metabilgi: Algoritma'nın Ritmi

2 Mayıs - 2 Temmuz 2023

@Cocoon Fişekhane

Sergi Katalođu

**cif** contemporary  
istanbul  
foundation

**PARİBU**

**LG OLED** evo

  
**FİŞEKHANE**

## **Contemporary Istanbul Vakfı (CIF):**

Contemporary Istanbul, uluslararası çağdaş sanat fuar kimliğinin yanında çağdaş sanatın gelişmesine katkı sağlama, farklı prensiplerden sanatçıları destekleme, çağdaş sanatın anlaşılmasını ve geniş kitlelere yayılmasını sağlamak amacıyla 2019 yılında Contemporary Istanbul Vakfı'nı kurdu. Kâr amacı gütmeyen faaliyetlerine devam eden vakıf; sergileri, etkinlikleri ve eğitim programları ile çağdaş sanatın gelişmesi için projeler geliştiriyor.

Contemporary Istanbul Vakfı, Türkiye'deki çağdaş sanatı destekleyerek, geleceğe yatırım yapan bir ortam oluşturmayı hedefliyor. Eğitim, araştırma, sergi, yayın, CIF Dialogues, Istanbul The Lights gibi tasarladığı birçok program ile sürdürülebilir, izleyici ve katılımcısıyla yaşayan ve gelişen bir sanat ortamının kurulmasını amaçlıyor. Contemporary Istanbul Vakfı, dünyadaki çağdaş sanat üretiminin seçkin örneklerini, yeni girişimleri ve tüm sanat akımlarını İstanbul başta olmak üzere Türkiye'deki sanatseverlere sunarak, eğitim faaliyetlerinde bulunmayı, İstanbul'u uluslararası kültür- sanat platformunun önemli merkezlerinden biri olarak konumlandırmayı hedeflemektedir.

# Metabilgi: Algoritma'nın Ritmi

## Sanatçılar:

Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar,  
Ahmet Zahit Dönmez (BUG Game Lab),  
Exonemo,  
Hamza Kırbaş,  
OZRUH  
Özge Topçu,  
Robertina Šebjanič,  
So Kanno & Takahiro Yamaguchi,  
Solimán López,  
Studio Above and Below,  
Uğur Acil,  
VR Future,  
::vtol::

## Küratör:

Esra Özkan

# Metabilgi: Algoritma'nın Ritmi

Esra Özkan

Bilgi kelimesi karşımıza tek anlamlı bir kelime olarak çıkıyor olsa da makinalar, internet, sözlü iletişim özelinde farklı anlamları karşılıyor. Bugün gündelik hayatımızın akşının içerisinde olmazsa olmaz bazı programlar, ara yüzler pratik çözümlerle hayatlarımızı kolaylaştırmakla kalmıyor teknoloji ile aramızda bağlar da yaratıyor.

Türkçede bilgi kelimesi, bir algoritmanın çalışma mantığı üzerinden ele alındığında “information” ve “knowledge” olarak Türkçede tam olarak anlamını bulamadığımız ayrımla karşımıza çıkıyor. “Information”, internette arama motoru kullanarak arattığımız, paylaştığımız veya herhangi bir içeriği temsil eden verilerin karşılığıdır. “Knowledge” ise verilerimizin nasıl uygulanabileceğinin, analiz edilebileceğinin, nasıl anlaşılır olabileceğinin ve kullanılabilirliği üzerine yoğunlaşıyor.

Metabilgi:Algoritma'nın Ritmi sergisi küratör ve bir algoritma arasındaki diyaloga dayanıyor. Bu diyalog knowledge ve information arasındaki farklılığa odaklanırken aynı zamanda insan – bilgisayar arasındaki insan merkezietçi ve insan merkezinden ayrı olarak iki ana başlıkla organik bir bağ kuruyor.

Bilgi ve teknoloji, İnsan Dışı / İkili Olmayan konuları çerçevesi algoritmadan aşağıdaki gibi spesifik konulara yanıt aramıştır. Alınan yanıtlarla küratörün kurduğu diyalog ise serginin kavramsal çerçevesini oluşturuyor.

-Bilgi hakkında anlaşılması gereken en önemli şey onun bir meta olduğudur. Diğer tüm metalar gibi bilginin de bir değeri vardır. Bilginin değeri, ona olan talep ve arz tarafından belirlenir. Kendi doğası ya da içeriği tarafından belirlenmez. Bilgiye olan talep değiştikçe bilginin üretilmesini ya da dağıtılmasını kolaylaştıran yeni teknolojiler icat edildikçe bilginin değeri de zaman içinde değişebilir. -Bir sosyolog bir beyin ile işletim sistemine sahip bir bilgisayar arasındaki fark ve benzerlikleri nasıl tanımlar?

Bu sorular ve sorulara algoritmanın verdiği yanıtlar odağında medya sanatlarındaki güncel örneklerini eleştiri ve araştırmaya odaklı bir çerçevede kurguluyor.

Bilginin bize ulaşmasının temel konusu insan merkezietçi ve insan merkezietçi olmayan bakış açısıdır. Bu yönelim bilgi ve teknoloji, insan- bilgisayar arasındaki en belirgin bağlardan birini oluşturuyor. Bu bölüm insan merkezietçi bir bakış açısıyla algoritmaların kullanımına, yapay zekaya, teknolojiye eleştiri ve yeni bir perspektiften bakış sunuyor. Mimarlıktan, yeni medyaya, oyun alanından ve VR içeriğine kadar birçok disiplinle; Bilgi ve teknoloji başlığı altında insan – bilgisayar arasındaki ilişkiye odaklanıyor.

Bilgiye nasıl ulaştığımızı, bilginin erişimi ve kullanımı gibi faktörleri, yapay zeka, hesaplmalı tasarım gibi teknolojileri de içine alarak geniş bir perspektiften bir okuma sunuyor. Bu başlıktaki okuma insan - bilgisayar arasındaki bir bağın çıktısı; veriyi (information) işlemek, görünür kılmakla medya sanatlarındaki farklı üretim yolları ve pratikleriyle sergide sunuluyor.

İnsan merkezietçisiz bir bakış açısıyla insan dışı / ikili olmayan konuları bağlamında; insan merkezli düşünceyi aşarak diğer canlıların ve doğal dünyanın da önemli birer varlık olduğunu kabul eder. İnsan olmayan perspektiften yola çıkarak insanların dışında kalan canlıların, bitkilerin, hayvanların ve doğal sistemlerin kendine özgü değerlerinin olduğunu vurgular. Bu bölümde tartışılan temel soru ise “insan dışı (non-human)” kavramı Rosi Braidotti'nin bakış açısıyla nasıl ele alınıyor?

Özetle sergi information ve knowledge arasındaki farka odaklanırken, bu farkın yaratmış olduğu insan merkezli ve insan merkezinden uzak bakış açılarının gündelik hayatın yoğun ritminde kullandığımız internet verilerimiz ve algoritmaların medya sanatındaki yansımalarını teknoloji, sanat birlikteliğini anlatıyor.

Siz günde kaç defa internette bir kelimeyi veya bilgiyi sorguluyorsunuz?



## AHMET RÜSTEM EKİCİ

Ahmet Rüstem, beden, mimari ve optik algı üzerine çalışan multidisipliner bir sanatçıdır. Cinsiyet ve mekân üzerine oluşturduğu serilerinde deneyim ile dönüşen mekanlara odaklanır. Toplumsal cinsiyet, mimari ve beden ilişkilerini ele alan bu serilerini dijital olarak görselleştirirken, arkeolojik yüzey ve nesnelerin hikâye anlatım dilinden faydalanır.

AR / VR üzerine çalışan sanatçının eserleri, Ars Electronica Concrete House, CADAF Online, XX Art Flaneire, Museari Queer Arts Museum, YARAT Contemporary, Thessaloniki Queer Arts Festival'de sergilenmiştir. Türkiye'nin öncü artırılmış gerçeklik sergilerinden biri olan "Hamam" ardından VR deneyim olarak "Sauna" sergisini kurgulamıştır. Mekân ve arkeoloji üzerine çalışmalarına devam etmektedir.

U.S. Educational and Cultural Affairs / ZERO1 tarafından American Arts Incubator Amplify 2019'a seçilen sanatçı, dijital çalışmalarını sürdürüyor ve artırılmış gerçekliğin potansiyellerini araştırıyor. Ahmet Rüstem, AR uygulaması Artivive'ın marka elçisidir ve "Meta Creators of Tomorrow" programındadır.

1983 Adana doğumlu Ahmet Rüstem, 2008 yılında Bilkent Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre tasarımı bölümünden mezun oldu. Uzun yıllar sahne tasarımcısı olarak çalıştı. MEF Üniversitesi Tasarım ve Mimarlık Fakültesinde "Kamera için alan tasarımı" ve "Mekanlarda illüzyon" isimli dersler vermektedir.

## HAKAN SORAR

Hakan Sorar (İstanbul, 1991) Makine Mühendisliği Bölümü'nden mezun oldu ve çeşitli atölyelerde fotoğraf ve farklı sanat uygulamaları üzerine dersler alarak sanata adım attı. İnternet ve basılı yayınlar için fotoğrafçı olarak çalıştı. Fen Fakültesi'nde yüksek lisans programını tamamlayan Sorar, Beykoz Üniversitesi Sanat Tasarımı Fakültesi İletişim Tasarımı ve Göstergebilim Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine devam etmektedir. 2020 yılında ilk kişisel sergisini açan Sorar, çeşitli baskı tekniklerini dijital ve analogla buluşturduğu üretimlerine İstanbul'da devam ediyor. Sorar, sanat projelerinin yanı sıra fotoğraf ve 3D tasarım, beden ve dijital beden üzerine çalışmalarını sürdürmektedir. Sorar'ın eserleri çeşitli uluslararası festivallerde sergilendi.





## Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar Kaynaştırılmış Form

Yapay Zeka tarafından oluşturulmuş görsel ve animasyon  
Yapay Zeka Hikaye Anlatımı ve ChatGPT  
1'30"  
2023

"Kaynaştırılmış Form", doğal kaynakların tükendiği bir dünyada insanların yaşama uyum sağlama ve post-insanlık kavramını keşfetme sürecini yansıtan, AI araçları ile üretilmiş bir çalışmadır. Eser, doğal elementlerle birleşmiş vücut parçalarına sahip insan benzeri bir figür tasvir ederek, doğayla bütünleşmenin önemini simgelemektedir. Sanat eseri, insanların doğayla olan bağlarını yeniden keşfetmelerinin önemini vurgulamakta ve insan formuna doğal elementleri dahil ederek, insanlık ve çevre arasında yeni bir evrim sürecine işaret etmektedir. "Kaynaştırılmış Form", sınırlı kaynaklara sahip bir dünyada sürdürülebilir bir şekilde yaşamının mümkün olabileceğini vurgulamakta ve insanların çevre üzerindeki etkilerini düşünmeye teşvik etmektedir. Bu çalışma, doğayla uyum içinde gelişebileceğimiz umutlu bir gelecek vizyonu sunmaktadır. AI üretilmiş imgelerin kullanımıyla, "Kaynaştırılmış Form" tüm canlıların birbirine bağlı olduğunu ve doğal dünyayı gelecek nesiller için saygıyla korumanın önemini hatırlatmaktadır. Bu hikaye anlatımlı yapay zeka ile üretilmiş video, izleyicileri doğanın gücüne ve insanlığın doğal dünya ile uyumlu bir şekilde var olabilmesine dair bir düşünce sürecine çağırılmaktadır.







## AHMET ZAHİT DÖNMEZ (BUG GAME LAB)

Ascetic takma adıyla çalışan bir tek geliştirici ve TH Köln - Cologne Game Lab (Köln, Almanya) ve CNAM - ENJMIN (Angoulême, Fransa) çift dereceli yüksek lisans öğrencisidir. Ahmet Zahit Dönmez, etkileşimli hikaye anlatıcılığı ve sinematik sanatlara özgü oyun tasarımcılığı konularında uzmanlaşmış ilham verici bir oyun tasarımcısıdır. "words" Zahit'in lisans mezuniyet projesi olarak başladı ve yüksek lisans çalışmasının pratik kısmı olarak devam etti. Oyun, Devcom (Gamescom'un bir parçası) ve Angoulême Oyun Festivali gibi çeşitli çevrimiçi ve yerinde etkinliklerde sergilendi, Indieway June'in en iyi bağımsız oyunlarından biri olarak seçildi, 2023 Oyun Geliştirme Dünya Şampiyonası'na uygun görüldü ve 12. uluslararası A MAZE. Ödüllerinde Mansiyon ödülü aldı. "words", Almanya'da prestijli bir ödül töreni olan Der Deutscher Computerspielpreis'te "Young Talent - Best Prototype" kategorisinde ödül için aday gösterildi ve bir hibe ödülü için uygun görüldü. Bahçeşehir Üniversitesi'ndeki Dijital Oyun Tasarımı lisans programından sınıfının en üstünde mezun olduktan sonra Zahit, "Dijital Oyunlar" üzerine Cologne Game Lab'de yüksek lisans öğrencisi olarak Almanya'da eğitimine devam etti. Şu anda çift dereceli bir program aracılığıyla ENJMIN'de "Video Oyunları ve Etkileşimli Medya" alanında yüksek lisans ikinci yıl öğrencisi olarak Fransa'da eğitimine devam etmektedir.

# Ahmet Zahit Dönmez , (BUG Game Lab) Kelimeler

Windows PC'lerde çalışan Unreal Engine 4 derlemesi.  
Adobe Photoshop'ta 2D doku/sprite çalışması ve Ableton Live'da ses tasarımı.  
Bir kulaklık ve klavye/fare veya bir Xbox denetleyicisi ile oynanır.  
2023

'words', yavaş tempolu, hikâye odaklı, birinci şahıs bulmaca oyunudur ve bir zihnin kabul yolculuğunda soyut ve gerçeküstü bir keşif sunar. Hikâyenin temasını yansıtan çeşitli iç mekânları keşfedeceksiniz. Keşfederken, hikâyenin temasıyla doğrudan bağlantılı olan farklı bulmacaları çözeceksiniz. Her bir kapıdan geçtiğinizde, sizi bekleyen benzersiz zorluklarla yeni ortamlar ve bulmacalar olacaktır. Soyut, gerçeküstü ve sembolik anlatım tarzı, karanlık bir sırrı ortaya çıkarmak için çevrelerde dağılmış küçük detaylara, bulmacalara ve çözümlerine dikkatli bir şekilde odaklanmanızı gerektirecektir. Oyun, sözcükler kavramını, sadece sunulan hikâye, karakterler ve tema ile ilgili olmakla kalmayıp aynı zamanda oyunun anlatım tekniği ile de ilişkilendirerek sözcüklerin meta bir yaklaşımını içeren yaratıcı bir anlatım tarzını sergiliyor.

# words





## EXONEMO

Japon sanatçı grubu “exonemo” (SEMBO Kensuke ve AKAIWA Yae) 1996 yılında İnternette kuruldu. Deneysele projeleri genellikle dijital ve analog bilgisayar ağlarıyla ilgili paradoksları, hayatımızdaki gerçek ortamları mizahı ve yenilikçi bir şekilde keşfederler. Yolların Filmi adlı yapıtları, 2006 Prix Ars Electronica’da Net Vision kategorisinde Altın Nica ödülünü kazandı. 2012’den beri ıDPW toplantılarını ve “İnternet Yamilchi”yi düzenlemkteler. 2015’ten beri New York’ta yaşıyor ve çalışıyorlar.

# Exonemo

## Kiss, or Dual Monitors

Mixed media (Monitor, Media Player)

Variable

2017

Bu eser, gözleri kapalı bir yüz gösteren ve öpüşüyorlarmış gibi görünen şekilde düzenlenmiş iki monitörden oluşmaktadır. İş, bilgi cihazlarının giderek daha fiziksel hale geldiği bir çağda yüzeyde yükselen dokunsallık duygusunu çağrıştırmayı amaçlamaktadır. Brooklyn'deki Nars Vakfı'ndaki açık bir stüdyo ile birlikte oluşturuldu ve ziyaretçilerin yerinde fotoğraflandığı açık bir üretim biçiminde yapıldı. Sonunda fotoğraflanan 50 kişiden 20 kişi seçildi. Seçim ırk ve cinsiyet çeşitliliğine dayalı olarak yapıldı.





## HAMZA KIRBAŞ

Hamza Kırbaş Polonya Silesia Üniversitesi'nde grafik tasarım okuduktan sonra Ankara'da Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde yüksek lisans yaptı. Kırbaş'ın multidisipliner pratiği, 3D görseller, 3D animasyonlar, heykeller, enstalasyonlar, mekana özel enstalasyonlar ve artırılmış gerçeklik konularını kapsıyor. Çalışmaları, mekan, zaman ve izleyici arasında bir iletişim modeli olarak tasarlanır ve şekillendirilir. Geçmiş, gelecek ve bugün ile bağlantılar kurmak için günlük hayattan konular alır. Özellikle yaşadığımız anı, küresel ölçeği ve bu olayların hayatımıza etkilerini yansıtan görüntülere dönüştürerek izleyiciyi aktif bir katılımcı olmaya davet ediyor.

Kırbaş uluslararası bir çok sergide yer aldı. Bu sergiler arasında en son Arte Laguna Prize (2023, Italy) Presence at Cuchifritos Gallery and Project Space (2022, New York); Morrow Collective 50 years of the UAE Virtual Metaverse Exhibition (2021, Dubai); 34th Festival Les Instants Video (2021, Marseille); IN-SONORA II International Festival of Sound and Interactive Art (2021, Madrid); Video Art Miden, Meta-Thesis exhibition (2020, Greece); Cuvo Festival 'Teen Game' 2020 (2020, Madrid); FILE Festival (2019, São Paulo); 18th WRO Media Art Biennale (2019, Wrocław); Hyperpossibility at CENTRALE FESTIVAL II (2019, Italy); SIMULTAN FESTIVAL XIV. (2019, Romania); 32nd European Media Art Festival (2019, Germany); BIG for the Wrong Biennale (2019, Copenhagen); Under the Subway Video Art Night 8th edition at JCC Harlem (2018, New York); VIDEOFEST2K18 at the International Biennial of Video art and Contemporary Film (2018, California).

# Hamza Kırbaş

## Rüzgarın sesi

3D animasyon  
02' 30"  
2023

Yapıt, terk edilmiş bir buğday tarlasında birer ağaç gibi dikilmiş olan işaret dili alfabesinden oluşmaktadır. Tarladaki işaret dili alfabesi ile birçok cümleyi bir araya getirmek mümkün iken aynı zamanda dağınık yapıları ile tek başlarına bir anlamda ifade etmemektedirler. Yapıt aynı zamanda izleyiciyi bir fenomen olarak imgenin merkezine yerleştirmekte ve izleyicinin algısal bilincindeki iletişim parametrelerini sorgulamaktadır. Yapıt bir sorudan bir imgeye dönüşerek ortaya çıkıyor. "Geleceğin imajını bir imgede görmek mümkün müdür?"



O Z R U H

## OZRUH

Levent, Londra merkezli bir mimari tasarım firması olan OZRUH'un kurucusudur. Aşğıdan yukarı tasarım anlayışına önem veren OZRUH'un islerindeki odak noktası - voksel tabanlı, anti-kirilgan agregasyon sistemleri üzerinedir.

Levent, Edinburgh Üniversitesi, the Bartlett - UCL ve AA School of Architecture'da mimarlık okudu. Torino'da Carlo Ratti Associati ve Viyana'da Coop Himmelb(l)au için çalıştıktan sonra, Senseable City Lab'da araştırmacı olarak çalışmak üzere MIT'ye gitti ve mimaride hesaplamalı tasarımın kullanımına ilişkin geniş bir tecrübe edinmiş oldu. Levent, 2021'den beri Hassell'de Uzay Mimarisi ekibinin bir parçası olup Avrupa Uzay Ajansı (ESA) için gelecekteki Ay Habitatları üzerine iki proje üzerinde çalışmaktadır. Bartlett, IAAC ve AA Visiting School'da stüdyo yöneticiliği yaparak edindiği akademik deneyim, Levent'in profesyonel kariyerini beslemektedir.

# OZRUH

## Primitives [1]

Animation  
5'  
2021-2023

PRIMITIVES [1], arkeoloji ve jeolojinin kesişimindeki morfolojilerden oluşmaktadır. Her biri, farklı ancak benzer olmakla beraber, bir nesneyi temelde neyin primitif yaptığını sorgular: estetik mi, yaratım araçları mı, yoksa üretildiği toplum mu? PRIMITIVES [1]'in formal estetiği ham ve arkaik gibi görünse de, yaratılışlarında prosedürel tasarım süreçleri rol oynar. İnsan tanımı belirlerken, makine bu tanımı uygulamakla görevlidir. Tanım ne kadar prosedür içeriyorsa makine bu tanımı bir nesne haline getirmek için o kadar zaman harcar ve bu tasarımcının test etmek istediği fikir ile çıkan sonuç arasında zamansal bir kesintiye yol açar. Bu anlamda tasarımcının rolü, bir şefkine benzemektedir. Bir tanım oluşturulduktan sonra "tatma" aşamasına kadar bir süre geçer ve çıkan sonuca göre üretim yöntemleri hassas bir şekilde yeniden ayarlanarak döngüsel bir süreç başlar. Bu döngüler sırasında makinenin eylemlerine karşı bir içgüdü oluşmaya başlar ve yeni hassas ayarlar buna dayalı olarak yapılır.







## OZRUH Primitives [2]

Animasyon  
5'  
2021-2023

PRIMITIVES [2], mimari ölçekte, voksel tabanlı bir parçalar sistemidir. Temelde, yarattığı parçaların benzersizlikleri ve kompozisyonel uyumun nasıl bir arada var olabileceği ile ilgilenmektedir. Bu sistem, çizilmiş bir butunu parçalara bölerek tasarlama ve inşa etme yaklaşımına alternatif olarak, benzersiz parçaların her birini kendi başına bir bütün halinde görür; bütünler bir araya gelerek daha büyük bütünleri oluşturur. Bu, bir bütüne seçeneçlilik ve yeniden yapılandırabilirlik imkanı katar. PRIMITIVES [2] mimari yapıları önceden belirlenmek zorunda olmayan bütünler olarak ele alır. Bu yaklaşımda mimari yapılar, sürekli olarak büyüyüp küçülebilir, değişebilir ve uyum sağlayabilir.

# ÖZGE TOPÇU

Özge Topçu, 1987 Kırklareli doğumlu. Lizbon' da yaşıyor ve çalışıyor. Mimariyle paslaşan büyük ölçekli enstalasyonlarıyla tanınan sanatçı, şehir dinamiği ve mekan üzerine çalışıyor. Tarih, mimari unsurlar, ve pozitif bilimlerden esinleniyor.

2018 yılında Ulster Bank tarafından düzenlenen Birleşik Krallık'ın ikinci büyük sanat ödülü olan "The MAC International Art Prize" a aday gösterilen sanatçı, 2018 yılında Art Night London etkinliğine davet ederek en büyük ölçekli projesi Agora, yı gerçekleştirdi. 2018 Yılında Faruk Sade Sanat Fonu' nun kazananı olan sanatçı, 2019 Yılında İstanbul' da Pilot Galeri, de 'Flat Earth/ W Axis' adlı kişisel sergisini gerçekleştirdi. 2019 Yılında Portekiz' deki Gülbenkian Sanat Müzesi tarafından en iyi uluslararası sanatçı ödülünü alarak AIR 351 misafir sanatçı programına davet edildi. 2019 Yılında Hollanda Konsolosluğu tarafından fonlanan 'Geleceğin Rol Model Kadınları' ödülüne Beral Madra'dan aldı. 2015 yılına kadar İstanbul' da yaşayan sanatçı, Yıldız Teknik Sanat ve Tasarım Fakültesinden birincilikle mezun oldu ve yüksek lisansına Almanya Burggiebichenstein Kunsthochschule' de devam etti. 2015' te Siemens Sanat Ödülü, 2014 yılında Rotary Prize İstanbul başarı ödülüne layık görüldü.

İstanbul, Berlin, Londra, Amsterdam, Lizbon, Viyana ve San Fransisco' da çok sayıda karma sergiye katılan sanatçının sergilerinden bazıları: "A New Digital Deal" Gardens, Ars Electronica Festival 2021, Undisciplined, Kreuzberg Pavillion, Berlin, House of Wisdom, Framer Framed, Amsterdam, Artnight London 2018, New Covent GM, Londra, 2018 The MAC Art Prize, Metropolitan Art Centre, Belfast, Flat Earth W Axis, Pilot Gallery, İstanbul, Red Bull Art Around Moda 2016, Ince Ayarlı ve Çoğul Kuad Gallery, Rotary Art Prize Sergisi, Elgiz Muzesi bulunmaktadır.





# Özge Topçu

## Mispredicted Panorama #1

Çok Ekranlı Panoramik Görüntü, Tensorflow, Midjourney, Dall-E Kombinasyonu  
16'09"  
2023

Sanatçının yapay zeka kullanarak ürettiği son işleri, kendi pratiğine özgü görsel üretim tekniği ile yapay zekanın random üretim tekniğinin benzerliğini kabullenen bir içe bakış. Sanatın yanında Fen bilimleri alanında da yüksek öğrenimi görmüş olan sanatçı, sanata geçişini ne kadar 'mutlaklığın baskınlığından uzaklaşma ihtiyacı' olarak açıklasa da, görsel oluşturma biçiminin pozitif bilimlerin ve 'entelekt'in etkisinde olduğu yadsıyamıyor. Tarih, mimari ve bellekalanında çalışırken geliştirdiği pratiğini dahi, bilgisayar bilimlerindeki "örüntü tarama" (pattern recognition) a benzetensanatçı, bu özelliğini sanatsal üretiminin güdüsü olarak görüyor.

2015 tarihli Nature Morte adlı yapıtındaki betondan üretilmiş saksı görünümlü modern bina maketi artifaktlarından,2020 tarihli Terranean enstalasyonundaki şehir silueti görünümlü terrakota bacalara kadar görsel zekayı saboteedercesine bir parodiyle enstalasyonlar üreten sanatçı, yerdeki sekiz köşeli yıldız motifinin 3 boyutlu halini "predict"etmeye çalışırken kendini yine bir akıl temsilcisi rolünde buluyor. Sanatçı son farkındalığına yönelik "En eski eskizlerime bakıldığında, Yakup Kadri' nin moderniteyi inceleyen Yaban romanındaki anlatılarını "prompt" olarak yazmış bulunduğum 30 lu yılların tasarım mobilyalarını tarayarak birleştirdiğim hayali çizimlerimi görüyorum. Bu bir araya geliş beni 'kolektif entelekt' olarak görülebilecek bir yaratıcılık olgusunun varlığına inanmaya itiyor." diyor. Mispredicted Panoramalarda, isminden de anlaşılacağı üzere sanatçı, yapay zekadan beklenen ve mükemmelleştirme geliştirmelerinin yönünün tersine, yapay zekanın yanlış öğrendiği bir kurgu yaratarak, AI mispredictionları tasarlıyor. Bu yanlış tahminlerle yaratılan panoramada, apofenik olarak, bir kale burcunu kül tablası, minare çatısını limon sıkacağı olarak bulmak kaçınılmaz. Sanatçı, AI a öğrettiği akıl yürütmesini, günümüzün dezenformasyon panoraması olarak sunuyor ve Hito Steyerl ve Jussi Parrika tarafından kuramsallaştırılan "data neolitiği"ni temsil niteliğinde topraktan yapılmış bir şehri bir yemek masası üzerinde konumlandırarak algoritma evrenine kazandırıyor.

# ROBERTINA ŐEBJANIĆ

Robertina Őebjanić, biyolojik, kimyasal, (jeo)politik ve kltrel gereklerin su ortamlarındaki etkilerini ve insanlıđın diđer organizmalara olan etkisini keşfeden bir sanatçıdır. Projeleri, diđer (insan olmayan) varlıkların haklarını tanımaya yönelik empatik stratejilerin geliştirilmesini çağırır. Anthropocene ve teorik çerçevesinin analizinde, sanatçı insanların denizel ortamlar üzerindeki etkisine atıfta bulunmak için "aquatocene" ve "aquaforming" terimlerini kullanır.

Çalışmaları Prix Ars Electronica, Starts Prize, Falling Walls gibi ödüller ve adaylıklar aldı. Sanat eseri Aurelia 1+Hz / proto viva generator (sanatçı kanıtı) 2019'dan beri İspanya'daki .BEEP {collection;}\_ Electronic Art Collection'ın bir parçasıdır.

ZKM (Karlsruhe), CCCB (Barcelona), Gallery Cukrarna (Ljubljana), Matadero (Madrid), WRO Bienalle (Wroclaw), Ars Electronica (Linz), Art Laboratory (Berlin), Eastern Bloc (Montreal), Laboratorio Arte Alameda (Mexico City), MSU - Çađdaş Sanat Müzesi (Zagreb), MSUB - Çađdaş Sanat Müzesi (Belgrad), MONOM (Berlin), La Gaité Lyrique (Paris), Le Cube (Paris), +MSUM Çađdaş Sanat Müzesi (Ljubljana), Eyebeam (New York), CAAM - Modern Sanat Merkezi (Grand Kanarya), CCD - Dijital Kltr Merkezi (Mexico City), re:publica (Berlin) gibi solo ve grup sergilerinde, galerilerde ve festivallerde ve daha fazlasında sergilendi...





## Robertina Šebjanič Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup>

Video

16' / 9' 35" / 10' 10"

2021

Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup>, nehir ortamları ile sakinleri arasındaki (birlikte) varoluşun hikayesini anlatan, audio / görsel şiirsel bir yansıma ve yapay zeka destekli bir ses manzarasıdır. Tarih boyunca, Ljubljanica nehri yüzeyin altından ve üstünden yolu çizmiştir. Üstteki nehir kısımlarına farklı isimler veren insanlar, aynı nehir olduklarının farkında değildir. Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup>, nehri bütünlüğünün prizmasıyla göstererek, nehrin bedenini gösterir. Bu eser, nehirlerin insan müdahalesi nedeniyle güçsüzleştiği günümüz zamanlarının bir belgesidir.

## SO KANNO

1984 yılında doğan medya sanatçısı.

2013'ten beri Berlin'de yaşıyor.

Musashino Sanat Üniversitesi'nden mezun oldu. Gelişmiş Medya Sanatları Enstitüsü'nden (IAMAS) de mezun oldu.

Çalışmaları genellikle robotik temelli olup, "Lasermice" gibi küçük hayvanların grup davranışını taklit eden bir sürü robot ve dijital yapay yaşam NFT'leri barındıran "Kazokutchi" gibi robotlar gibi sistemlerdir. Endüstriyel ürünlerin mükemmel kontrolünden ziyade, sistemlerin sahip olabileceği öngörülemeyen, ortaya çıkışı ve hatalarıyla ilgilenir ve bu unsurları kullanan ve teşvik eden sistemler geliştirir. Kendi robotlarını kullanan enstalasyonlar, performanslar ve atölyeler de dahil olmak üzere geniş bir yelpazede çalışmalar geliştirir. Çoğunlukla işbirliği yaparak çalışır.

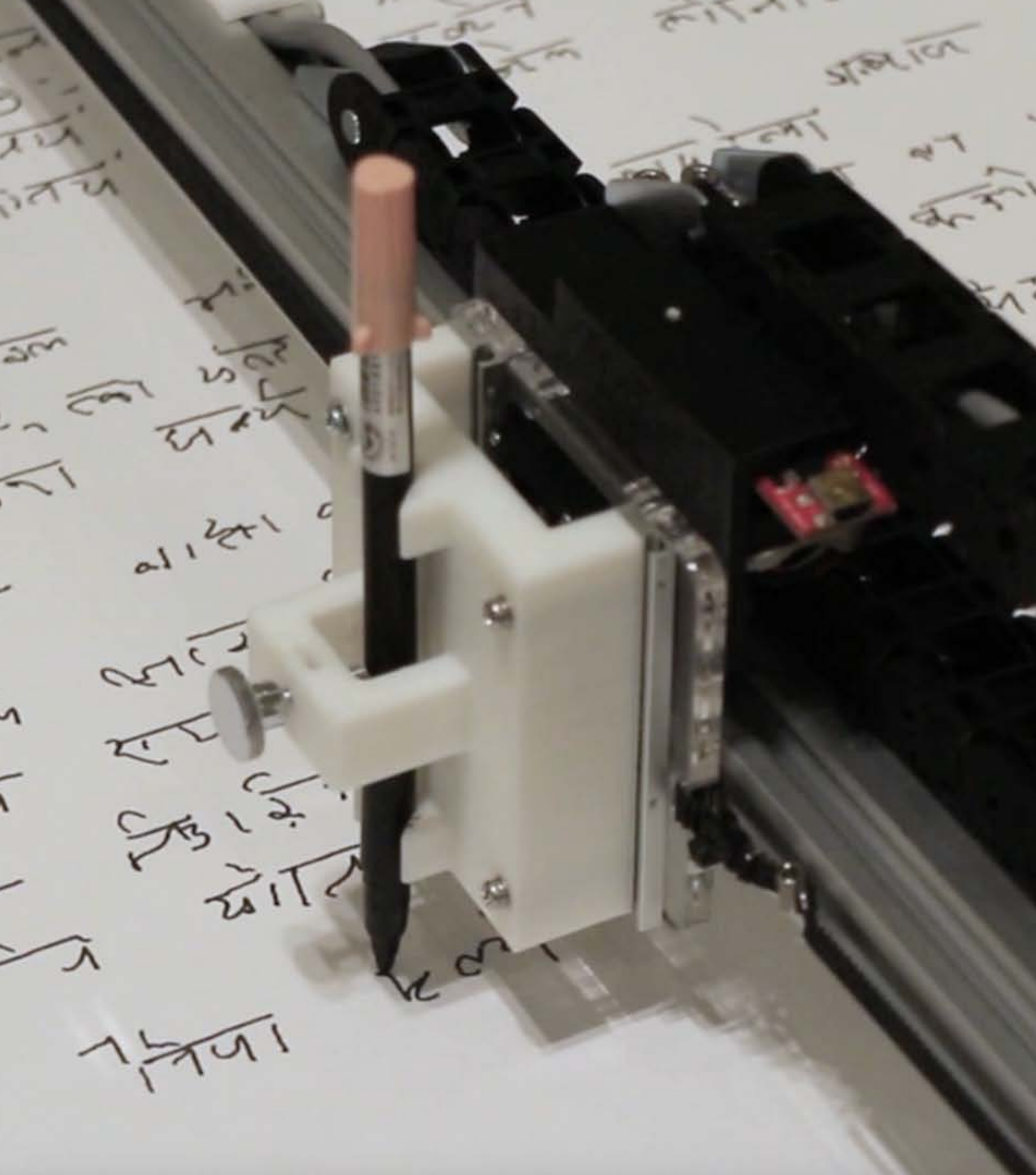
Sanat eserleri uluslararası platformda sunulur, son sergileri Le Pavillon (BE), Teatros del Canal (ES), Nemo Biennale (FR), Ars Electronica (AU), Japan Media Art Festival (JP), Aichi Triennale (JP), Sapporo International Art Festival (JP), Beijing Media Art Biennial (CH), Artists & Robots, Grand Palais (FR), Vanishing Mesh, YCAM (JP) gibi yerlerde sergilenmiştir.





## TAKAHIRO YAMAGUCHI

1984 yılında Kanagawa Eyaleti'nde doğdu, yango2, 2009'da Tama Sanat Üniversitesi'nden Bilgi Tasarımı (Medya Sanatı) yüksek lisans derecesiyle mezun oldu. Eserleri, bilgi teknolojisinin otonom cihazlar olarak insan eylemlerini nasıl yerine koyabileceğini gösterir. Dijital medya aracılığıyla, çalışması insan fiziksel ve eylem veya ifadenin bağımsızlığına ilişkin sorulara yanıt arar. So Kanno ile birlikte yarattığı SENSELESS DRAWING BOT ve Avatars adlı eserleri sırasıyla 2012'de 15. Japonya Medya Sanatları Festivali'nde Yeni Yüz Ödülü ve 2018'de 21. Japonya Medya Sanatları Festivali'nde Mükemmellik Ödülü aldı. Yakın tarihli solo sergileri arasında \_prayground (2019, rin art association, Gunma) ve grup sergileri arasında 20. DOMANI: Geleceğin Sanatı (2018, Ulusal Sanat Merkezi, Tokyo), Vanishing Mesh (2017, Yamaguchi Sanat ve Medya Merkezi [YCAM]) ve Aichi Triennale (2016, Aichi İl Müzesi) yer almaktadır.



## So Kanno & Takahiro Yamaguchi Asemik Diller

Robotik Enstalasyon

2'52"

2016

Karakterler, bir dilin görsel iletişim ve kayıt aracıdır. Dünya çapındaki medeniyetler çeşitli karakterler oluşturmuşlar ve bu karakterler kültürlerini ve tarihlerini iletmektedir. Bu proje, karakterlerin anlamından ziyade sadece formuna odaklanmaktadır. Yapay zeka (AI) karakterleri anlamı için değil, şekil ve desenleri için öğrenmiştir. AI anlamı olmayan ancak karakterlere benzeyen çizgiler oluşturmuştur. Bu çalışma, uluslararası bir sanat festivali olan "Aichi Triennale 2016"da tanıtılmıştır. Çalışma, 10 uluslararası sanatçının el yazısı açıklamalarının toplanmasıyla gerçekleştirilmiştir. Her bir dilde bir yazarın el yazısını öğrenerek, yapay zeka karakter sisteminin şekilleri ve her yazarın özelliklerini toplamıştır. Elde edilen çizgiler, önemli bir şey ifade ediyor gibi yazılmış ve yanılmaya çalışıyor gibi görünmektedir.



# SOLIMÁN LÓPEZ

Harddiskmuseum'un kurucusu, OLEA bio token'in yaratıcısı ve ESAT'ta İnovasyon Direktörü olan bir sanatçıdır.

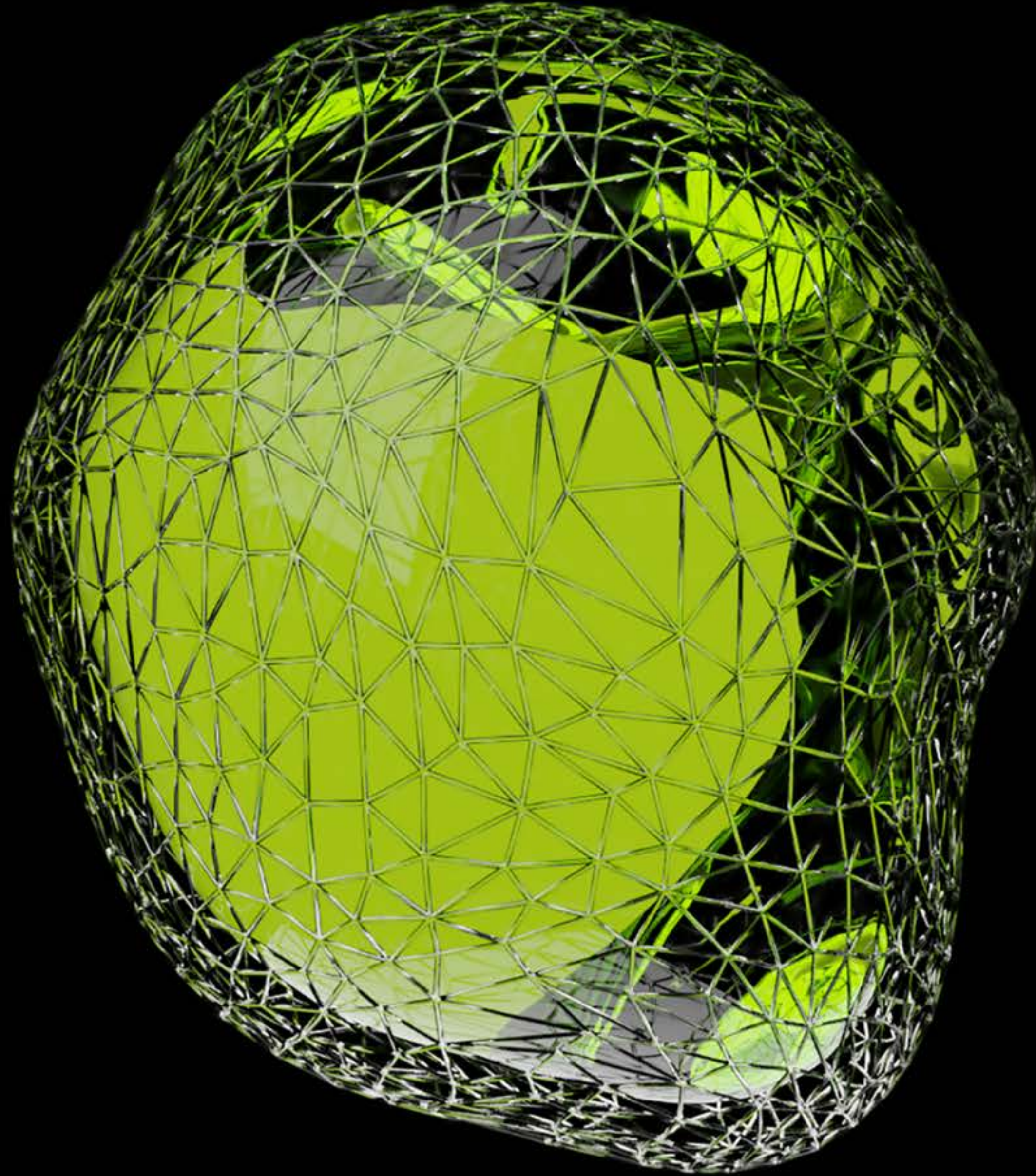
Sanatsal pratikleri arasında yapay zeka, biyoteknoloji ve DNA, elektronik, interaktif ve 3D çalışmalar yer alır.

Çalışmaları uluslararası düzeyde sergilenmiştir ve bunlar arasında OI Futuro - Brezilya Dijital Sanat Bienali, ZKM Karlsruhe (Almanya), Chronus Art Center (Şangay), Centre Pompidou (Fransa), Hermitage Saint Petersburg (Rusya), Art Center Nabi-ISEA19 (Güney Kore), Ars Santa Monica (İspanya), Biennale Nemo Paris (Fransa), Nuit Blanche Paris (Fransa), CAC Málaga (İspanya), CCCC Valencia (İspanya), CAB Burgos (İspanya), CEART Fuenlabrada (İspanya), Es Baluard Mallorca (İspanya), Cigarreras Alicante (İspanya), IVAM Valencia (İspanya), MACBA Buenos Aires, Parque Explora Medellín (Kolombiya), Museo, Exploratorio Bogotá (Kolombiya), CODAME Festival (Los Angeles), Ukrayna Dijital Sanat Bienali, Sonar Plus, gibi etkinlikler yer alır.

Solimán ayrıca UFSM Brezilya, University Carlos III Madrid, Google Campus Madrid, UPV Valencia, Bancaja Fundación, Injuve, TEDx Valladolid, Universidad de Cuenca, Universidad Nacional de Córdoba Argentina, MediaLab Prado Madrid veya Technarte Bilbao, Paris College of Art veya Royal College London gibi üniversitelerde, kongrelerde ve sempozyumlarda atölye çalışmaları ve konuşmalar vermektedir.

Solimán, son olarak "Manifiesto Intangible" projesini Artic'te geliştirmek için "Residency program" De Vinci Innovator Center, University of Washington ve Satellite Institute tarafından desteklenmiştir.





## Solimán López

### Olea

CGI animations

DNA'ya kodlanmış bir akıllı sözleşme ile zeytinyağı TR teknik  
2021

OLEA, NFT'ler ve blockchain'e kavramsal bir bakış açısı ekleyerek, genetik kod temelli en son dijital depolama sistemleri üzerinden birbirine bağlı bir şekilde bilime ve teknolojiye yer veriyor. Bu sayede, insanlık tarihindeki en büyük devrimlerden birini temsil eden benzersiz sanatsal bir içerik haline geliyor. Dijital çağ ve merkezi olmayan ekonomi çağının bir araya geldiği bu vizyon, dünyanın en eski ekonomisi olan tarım ile en yeni ekonomisi olan dijital ekonomiyi birbirine bağlıyor.

OLEA olarak, DNA'da bilgi depolamamızı sağlayan son teknoloji dijital depolama sistemleri kullanıyoruz. Blockchain teknolojisi, NFT'ler ve dijital sanatla birleştiğinde OLEA, kendi türünde benzersiz bir proje haline geliyor. OLEA'nın geleceği, dünya tarım sektörünün büyük bir bölümü tarafından kullanılacak bir teknoloji haline gelmektedir. Teknolojimiz biyolojik olarak bir bio token'i toprak ürünleriyle ilişkilendiriyor, bu durumda zeytinyağı ile birleştiriyor/bağlantı kuruyor.

## STUDIO ABOVE AND BELOW

Studio Above&Below, Londra merkezli bir sanat ve teknoloji pratiđi olup, Daria Jelonek (DE) ve Perry-James Sugden (UK) tarafından Royal College of Art'tan mezun olduktan sonra kurulmuştur. Çalışmaları, hesaplamalı tasarım, spekülâtif hikaye anlatımı ve dijital sanatı bir araya getirerek insanlar, makineler ve çevre arasındaki görünmeyen bağlantıları çekmeyi ve çevremizle daha iyi etkileşimler için çalışmayı amaçlamaktadır. Araştırmaya dayalı sanata inanan Studio Above&Below, bilim adamları, teknologlar ve topluluklarla çalışarak, gelecekteki yaşam için dijital medyanın sınırlarını zorlamaktadır. Son yıllarda, çift, canlı veri girdileriyle AR ve MR gibi yoğun teknolojiler kullanarak görünmeyi görünür kılarak ve çevremize kendini ifade etme sesi vererek devrim yaratan eserler yaratmıştır.





## Studio Above and Below

### Medite Edici Birlikte Yaşama

Yapay Zeka ve Oyun Motoru araçları kullanılarak veri odaklı sesli görsel kurulum  
7'00"  
2023

"Meditatif Ortak Yaşam", ileri teknolojiler aracılığıyla gelecekteki şehirlerde çok türler arası iletişimi araştıran bir görsel ve işitsel deneyimdir. Brüksel'in kentsel manzarasının kalbinde yer alan Marais Wiels'in biyotopunun biyoakustik kayıtlarına ve 3D taramalarına dayanan bu etkileşimli yerleştirme, izleyiciyi çoklu türler arası seslerle ve tepkisel çoklu ekran manzarası arasında meditasyona davet ediyor.

Proje, oyun motorları ve yapay zeka teknolojileri aracılığıyla çoklu türler arası gerçekliklere dahil olmayı ve ileri teknolojilerin insan yaşam formlarından daha fazlasına hizmet etmek için empati ve amaç oluşturmak için tasarım sürecimizde ve veri setlerimizde çoklu türler arası farkındalığın gerekliliğini ilan etmeyi amaçlamaktadır.

Kullanılan teknolojiler:

Özel ses sensörü, Ses Sınıflandırma Makine Öğrenme Modeli, Touchdesigner, Unreal Engine

## UĞUR ACİL

1991 yılında Diyarbakır'da doğdu. Sanatçı multidisipliner eserler üretmenin yanısıra, kamusal alanlarda çizim ve enstelasyonlar yapar. Storypost gibi çoğu üretimi, sokaktan beslenmeye referans verir. Deneyimlerinin muhtemel yansımalarının, sembolik imkanlarının izini sürüp, onları inşa eder. Eserlerinde karşıt görüş sergilemek yerine, bütün ihtimallere açık bir ortamda, prodüksiyon imkanları sağlamaktan beslenir.





## Uğur Acil Çöl Gülü

AR Destekli Dijital Sanat  
500x330cm

Bu AR destekli dijital sanat eseri, bir deve karakterinin kendi evreninde sembollerin içinde uyandığı anla başlar. Deve, sembolleri çözmeye çalışırken yeni bir evrenin içinde kendini tanımlamaya çalışır. Bu interaktif eser, izleyicileri sembollerin gücünü keşfetmeye ve evrenin anlamını sorgulamaya davet ediyor.

## VR FUTURE

VR Future, blockchain teknolojisini kullanan immersif içeriklerin üretimi, finansmanı ve dağıtımına odaklanmış bir şirkettir. XR topluluğunu, NFT projesinin başarılı bir şekilde başlatılması ve Play-to-Earn blockchain oyunu 'Terminal 1' gibi çeşitli girişimler aracılığıyla büyütmeyi amaçlar. Ayrıca, Galaxy Network, Tribeca, Cannes XR ve Venice XR gibi uluslararası etkinliklerle ortaklıklar yaparak çalışmalarımızı sürdürmektedir. Çabalarımız, Rotterdam'da Aralık 2022'de düzenlenen VR Ödülleri'nde 'Yükselen VR Şirketi' ödülüne aday gösterilmiştir.

VR  
FUTURE



# 2ND STEP

FROM MOON TO MARS AND BEYOND

A VR EXPEDITION

**faber courtial**  
studio for digital worlds  
faber-courtial.de

## VR Future

### 2. Adım

Yönetmen: Jörg Courtial

Süre: 10'

“2. Adım”, gerçekçi bir şekilde hazırlanmış, “havada süzülen” bir VR film yolculuğudur. Bu yolculukta izleyici, astronotlarla birlikte ay ve Mars’taki olası hedeflere yapılan bir gelecekteki göreve katılır. Film, uzayda gerçekten bulunmanın nasıl hissettirdiği konusunda otantik bir hissiyatı iletmektedir. “2.Adım” , Alman yayıncı ZDF adına ve Avrupa Uzay Ajansının uzman tavsiyesiyle üretilmiştir. Bu nedenle, olağanüstü ayrıntı ve otantiklikle sunulan ayarların fotorealistik rekonstrüksiyonları için temel teşkil eden orijinal verilerin büyük bir kısmı entegre edilmiştir.



# VR Future

## Recoding Entropia

VR Film / 360° Experience

7'

Director: François Vautier

Metalik bir tetrahedron (geometrik form) stl bir uurumun iinde yzmektedir.

Her Őey sakindir - ta ki bu geometrik form aniden milyarlarca paraya ayrılarak atomize olana dek.

Bir zamanlar negatif bir alan olan yer Őimdi kaosla doludur.

Rasyonel ve anlaşılır olan her Őey zlmŐtr.

Bu bir yolculuĖun baŐlangıcıdır: katı olan her Őeyin eriyerek havaya karıŐtıĖı ve sonra bir kez daha yoĖunlaŐtıĖı yaratıcı bir yıkım.

Bu, ebedi dnŐn hipnotik bir alegorisi, yaŐam ve lmn sonsuza dek birbirinin yerine geebildiĖi ruhani bir yolculuktur.

Tamamen soyut formlar ve hareketler aracılıĖıyla Recoding Entropia, izleyicinin evrendeki yerini sorgulayarak yok oluŐ ve yeniden doĖuŐun gizemlerine doĖru srkleyici bir yolculuk sunuyor.





## VR Future Meet Mortaza VR

VR Film / 360° Deneyim

13'

Yönetmen: Joséphine Derobe

Murtaza 24 yaşındayken, dini otoriteler tarafından ölüm cezasına çarptırıldığı için ülkesi Afganistan'dan kaçmak zorunda kalır. Sürgüne zorlanan Murtaza, tehlikeli ve gizli bir yoldan geçerek Avrupa'ya ulaşacak ve sığınmak istediği ülkeye, Fransa'ya katılacaktır.

Meet Mortaza VR, özgür yaşamak isteyen genç bir adamın on iki yıllık yolculuğunu anlatıyor. Bu deneyim, izleyiciyi Mortaza'nın anılarına sürüklüyor ve onun samimiyetini, hayallerini, şüphelerini ve özgürlük için verdiği mücadeleyi paylaşıyor.

## VR Future

# In The Land of Flabby Schnook

VR Film / 360° Deneyim

6'

Yönetmen: Francis Gélinas

Küçük bir erkek kardeş, ablasına karanlıktan korkmamayı nasıl başardığını sorar. Ablası onu, herşeyin canlandığı ve küçük kardeşin kendi korkularıyla yüzleşmeyi öğrendiği bir dizi rüya gibi tablonun içine çeker. In The Land of Flabby Schnook izleyicinin kahramanların gözünden büyü bir yeri keşfettiği düşündürücü bir filmidir.



## ::VTOL::

Dmitry Morozov aka ::vtol:: (d. 1986, Moskova) transdisipliner bir sanatçı ve arařtırmacıdır. Özellikle ortaya çıkan sistemler ile yeni türdeki teknolojik sentezler arasındaki bağlantıya odaklanarak, ses, robotik ve enstalasyon gibi çağdaş medya sanatlarına odaklanmaktadır.

Çalışmaları, NCCA, MMOMA, Garage Museum of Contemporary Art, Tretyakov State Gallery, Electromuseum, Laboratoria Art&Science Space (Moskova), Laznia Center for Contemporary Arts (Gdansk), ZKM Zentrum (Karlsruhe), Boulder Museum of Contemporary Art (Boulder), National Taiwan Museum of Fine Arts (Taichung), Kapelica galerisi (Ljubljana), ArtScience Museum (Singapore) vb. dahil olmak üzere dünya genelindeki müzelerde ve galerilerde sergilenmiştir. Ayrıca, 4th MBCA (Moskova), SIGGRAPH 2016 (Anaheim) ve Mirage (Lyon), Ars Electronica (Linz), Future Everything (Manchester) ve CTM (Berlin) gibi festivallerde yer almıştır.

Sergei Kuryokhin Prize (Rusya, 2013 ve 2020), Innovation Prize (Rusya, 2020), Prix Cube (Fransa, 2014) ödülü sahibidir ve ayrıca VIDA 16.0'da (İspanya, 2014) ve Prix Ars Electronica'da (Avusturya, 2015, 2017) fahri mansiyon almıştır.





## ::vtol:: Umut

Etkileşimli heykel plastik, elektronik, metal  
33 x 67  
2023

Bu eser, küçük bir etkileşimli elektronik heykeldir. Ya ağlayan ya da yağmur yağdıran bir piksel akışı, küçük bir ekranda animasyonla senkronize edilmiş kısa sentezlenmiş sesler oluşturur. Tesiste, insan dünyasının sürekli çöküşünden dijital yer değiştirmeye bir işaret etmesi amaçlanmaktadır.

# Metabilgi: Algoritma'nın Ritmi

COCOON/ FİŞEKHANE

2 Mayıs - 16 Temmuz 2023

## Sanatçılar:

Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar,  
Ahmet Zahit Dönmez (BUG Game Lab),  
Exonemo,  
Hamza Kırbaş,  
OZRUH  
(Levent Özruh, Sara Martinez Zamora, Evan Preuss,  
Isaac Palmiere Szabo, Elise Wehowski)  
Özge Topçu,  
Robertina Šebjanič,  
So Kanno & Takahiro Yamaguchi,  
Solimán López,  
Studio Above and Below,  
Uğur Acil ,  
VR Future ,  
::vtol::

## Küratör:

Esra Özkan

## Özel Teşekkürler

### Sergi Partneri:

Paribu

### Teknoloji Partneri:

LG Oled Evo

House of Brothers

Transtaş

Illy

# Meta Knowledge: Rythms of Algorithm

May 2 - July 2 2023  
@Cocoon Fişekhane

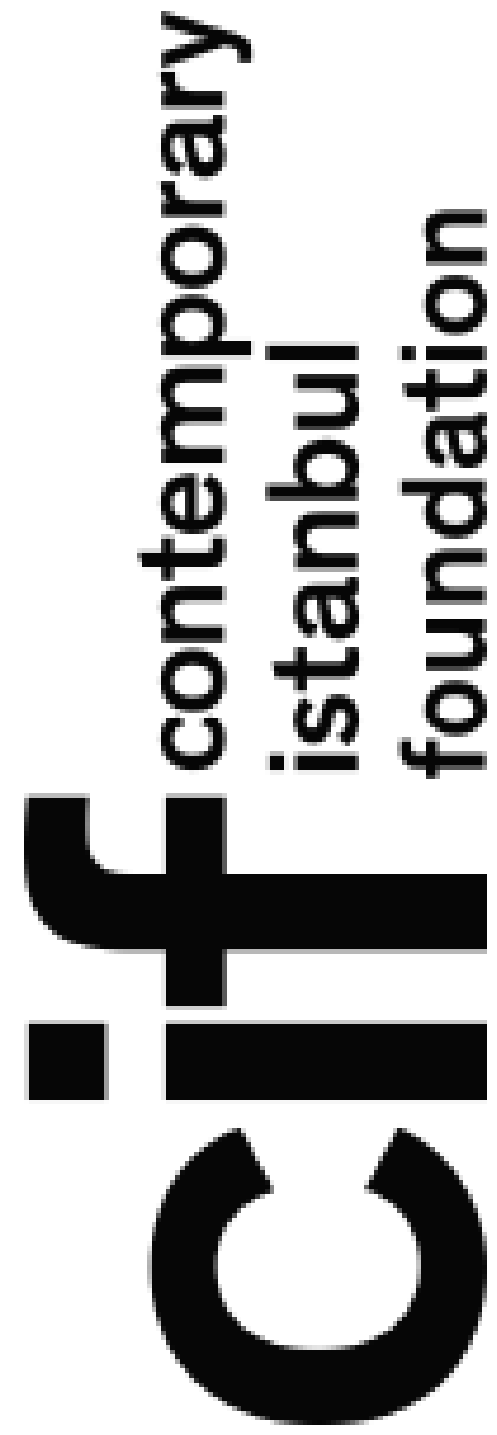
Sergi Katalođu

**cif** contemporary  
istanbul  
foundation

**PARIBU**

**LG OLED** evo

  
**FİŞEKHANE**



## **Contemporary Istanbul Foundation (CIF):**

Contemporary Istanbul Foundation was established in 2019 with the aim of contributing to the development of contemporary art, supporting artists with different principles, and promoting the understanding and dissemination of contemporary art, alongside its international contemporary art fair identity. The non-profit foundation continues its activities with exhibitions, events, and educational programs to develop projects for the advancement of contemporary art.

CIF aims to create an environment that invests in the future by supporting contemporary art in Turkey. Through various programs such as education, research, exhibitions, publications, CIF Dialogues, and Istanbul The Lights, the foundation aims to establish a sustainable, living, and evolving art environment with its audience and participants.

The Contemporary Istanbul Foundation aims to present the distinguished examples of contemporary art production, new initiatives, and all art movements to art enthusiasts in Turkey, especially in Istanbul, as well as engaging in educational activities and positioning Istanbul as an important center of the international cultural and art platform.



# Meta Knowledge: Rythms of Algorithm

## **Artists:**

Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar,  
Ahmet Zahit Dönmez (BUG Game Lab),  
Exonemo,  
Hamza Kırbaş,  
OZRUH  
Özge Topçu,  
Robertina Šebjanič,  
So Kanno & Takahiro Yamaguchi,  
Solimán López,  
Studio Above and Below,  
Uğur Acil,  
VR Future,  
::vtol::

## **Curator:**

Esra Özkan

# Meta Knowledge: Rhythms of Algorithm

Esra Özkan

The word "information" may seem to have a single meaning, but in the context of machines, the internet, and verbal communication, it can convey various meanings. Today, certain software and interfaces have become indispensable in our daily lives, not only making our lives easier through practical solutions but also creating bonds between us and technology. In Turkish, when the word "information" is handled through the functioning logic of an algorithm, a distinction appears between "information" and "knowledge," which cannot be found in the exact equivalent in Turkish. "Information" is the equivalent of data that we all search, share or represent any content on the internet using a search engine. However, "knowledge" focuses on how our data can be applied, analyzed, understood and utilized.

The exhibition titled "The Rhythm of Algorithms" is based on a dialogue between a curator and an algorithm. While this dialogue focuses on the difference between knowledge and information, it also establishes an organic link between humans and computers with two main themes: anthropocentric and non-anthropocentric. The framework of the exhibition seeks answers in algorithms to specific issues related to information and technology, as well as non-human/non-binary issues. The responses received by the curator from the algorithm construct the conceptual framework of the exhibition.

The exhibition addresses the question of how a sociologist defines the differences and similarities between a brain and a computer with an operating system. Through various disciplines, including architecture, new media, gaming, and VR content, the exhibition is focused on the relationship between humans and computers under the title of Information and Technology.

The reading under this title is the output of a link between humans and computers, processing data (information), making it visible, and presenting different production ways and practices in media arts. In the context of non-human/non-binary issues from a non-anthropocentric perspective, the exhibition acknowledges that other living things and the natural world are also important entities. The main question discussed in this section is how the concept of "non-human" is handled through Rosi Braidotti's approach.

In summary, the exhibition focuses on the difference between information and knowledge, explaining anthropocentric and non-anthropocentric perspectives created by this difference. Our internet data and algorithms that we use in the intense rhythm of daily life are reflected in media art as well as the association of technology and art.

How many times a day do you search for a word or information on the internet?



## AHMET RÜSTEM EKİCİ

Ahmet Rüstem Ekici is a multidisciplinary artist who focuses on the relationships between the body, architecture, and optical perception. In his series on gender and space, he explores how spaces are transformed by experience through the use of digital visualization and the storytelling language of archaeological surfaces and objects.

Rüstem's work, which incorporates augmented and virtual reality, has been exhibited at various venues, including the Ars Electronica Concrete House, CADAF Online, XX Art Flaneire, Museari Queer Arts Museum, YARAT Contemporary and Thessaloniki Queer Arts Festival. He also curated the VR experience "Sauna" after creating "Hamam," one of Turkey's pioneering augmented reality exhibitions. Ahmet Rüstem continues to work on projects related to space and archaeology and is currently a brand ambassador for the Artivive AR app and a participant in the "Meta Creators of Tomorrow" program. In 2019, he was selected for the American Arts Incubator Amplify program by the U.S. Educational and Cultural Affairs and ZERO1 and is currently working on digital projects and exploring the potentials of augmented reality.

Ahmet Rüstem was born in Adana in 1983 and graduated from the Department of Interior Architecture and Environmental Design at Bilkent University's Faculty of Fine Arts and Architecture in 2008. He has also worked as a stage designer for many years and currently teaches "Designing Space for the Camera" and "Illusion in Spaces" at the Faculty of Design and Architecture at MEF University.

## HAKAN SORAR

Hakan Sorar (Istanbul, 1991) graduated from the Department of Mechanical Engineering and took a step into the arts by taking classes on photography and different art practices in various workshops. He worked as a photographer for online and printed publications. After completing the master's degree program in the Faculty of Sciences, Sorar continues graduate studies at Beykoz University, Faculty of Art Design, Department of Communication Design and Semiotics. Having his first solo exhibition in 2020, Sorar continues his productions in Istanbul, where he connects various printing techniques with digital and analog. Besides art projects, Sorar continues studies on photography and 3D design, body and digital body. Sorar's works have been exhibited at various international festivals.





## Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar

### The Fused Form

AI Generated image and animation  
AI Storytelling with ChatGPT  
1'30"  
2023

"The Fused Form" is an AI-generated artwork that reflects the process of human adaptation and the exploration of post-humanism in a world where natural resources have been depleted. The artwork depicts a human-like figure with body parts fused with natural elements, symbolizing the importance of integration with nature. The artwork emphasizes the importance of re-discovering the connection between humans and nature, and by incorporating natural elements into the human form, it points towards a new evolution between humanity and the environment. "The Fused Form" highlights the possibility of sustainable living in a world with limited resources and encourages people to consider their impact on the environment. This artwork presents a hopeful vision of a future where we can evolve in harmony with nature. Through the use of AI-generated imagery, "The Fused Form" reminds us of the interconnectedness of all living beings and the importance of respecting and preserving the natural world for future generations. This narrative-driven AI-generated video invites viewers to contemplate the power of nature and the possibility of humanity existing in harmony with the natural world.





## AHMET ZAHIT DÖNMEZ (BUG GAME LAB)

A solo-developer under the alias 'Ascetic' and a dual-degree masters student in TH Köln - Cologne Game Lab (Cologne, Germany) and CNAM – ENJMIN (Angoulême, France). Ahmet Zahit Dönmez is an inspiring game designer specializing in interactive storytelling and cinematic arts. 'words' has started as Zahit's bachelors graduation project and continued to be the practical part of his masters study.

The game has been showcased in various online and on-site events such as Devcom (a part of Gamescom) and Angoulême Game Festival, selected as one of the best indie games of Indieway June, qualified for the Game Development World Championship 2023, and received an Honorable Mention at the 12th international A MAZE. Awards. 'words' has also been nominated for a prize in a prestigious awards ceremony in Germany called Der Deutscher Computerspielpreis under the category of 'Young Talent - Best Prototype' and has been qualified for a grant prize.

After graduating at the top of his class from the Digital Game Design bachelors program in Bahçeşehir University, Zahit continued his education in Germany as a masters student in Cologne Game Lab studying 'Digital Games'. He is currently in France for the second year of his masters, studying 'Video Games & Interactive Media' in ENJMIN through a dual-degree program.

## Ahmet Zahit Dönmez , (BUG Game Lab)

### words

Unreal Engine 4 build running on Windows PCs.

2D texture/sprite work in Adobe Photoshop and sound design in Ableton Live.

Played with a headset and keyboard/mouse or an Xbox controller.

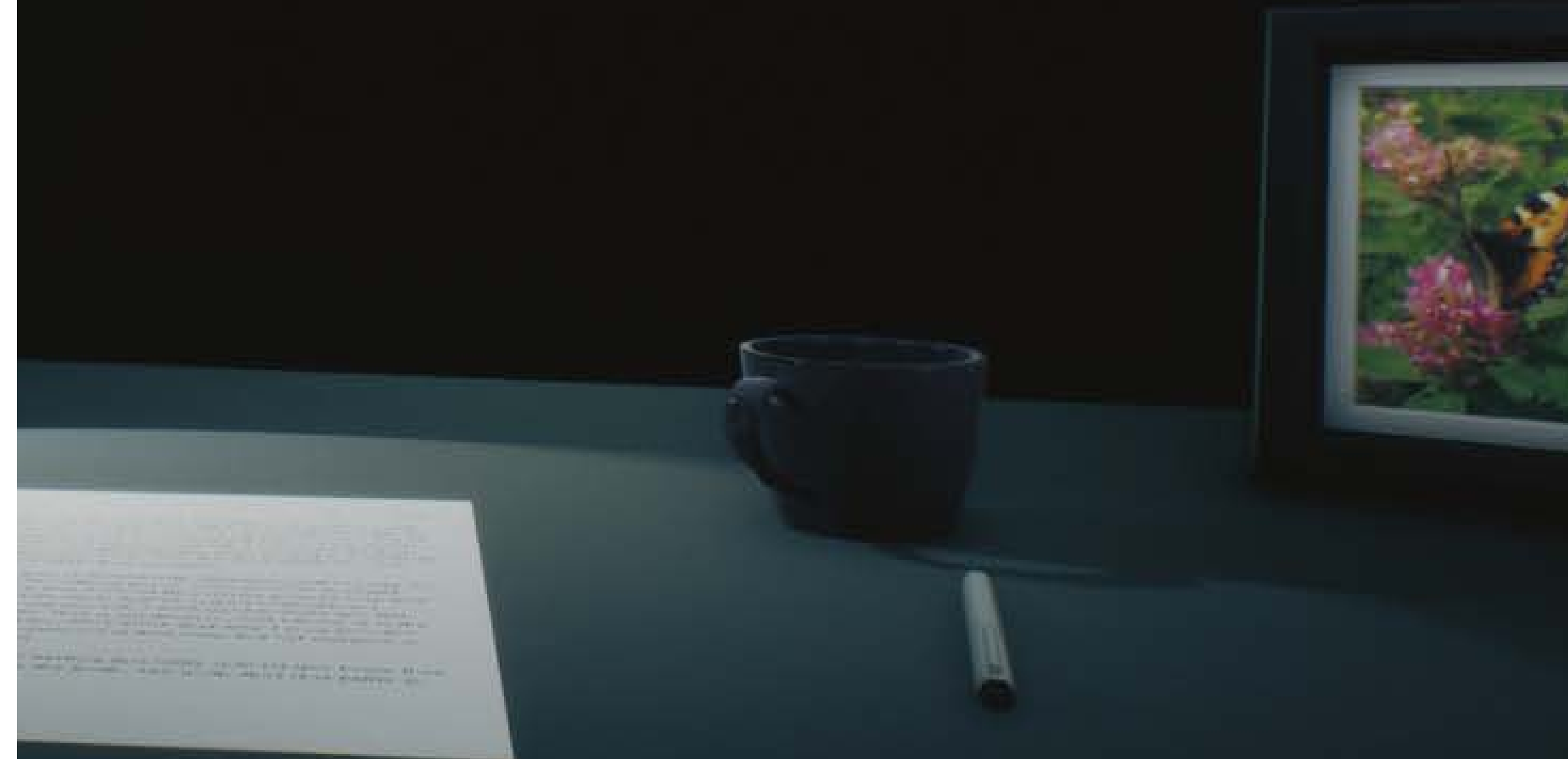
2023

'words' is a slow-paced, story-driven, first-person puzzle game that offers an abstract and surrealistic exploration of a troubled mind in its journey towards acceptance. You will explore various interior environments that reflect the theme of the narrative. While exploring, you will also solve diverse puzzles that are directly linked to the theme of the story.

Each time you go through a door, there will be new environments and puzzles with unique challenges waiting for you. The abstract, surrealistic, and symbolic approach to storytelling will require you to pay close attention to small details scattered around the environment along with puzzles and their solutions to uncover a dark mystery.

The game showcases a creative approach to storytelling that encapsulates the concept of words through a meta-approach, where words are not only related to the story, characters, and theme that is presented, but also related to the game's narration technique.

# words







## EXONEMO

The Japanese artist unit "exonemo" (by SEMBO Kensuke and AKAIWA Yae) was formed in 1996 on the Internet. Their experimental projects are typically humorous and innovative explorations of the paradoxes of digital and analog computer networked and actual environments in our lives. Their *The Road Movie* won the Golden Nica for Net Vision category at Prix Ars Electronica 2006. They have been organizing the IDPW gatherings and "Internet Yami-Ichi" since 2012. They live and work in New York since 2015.

# Exonemo

## Kiss, or Dual Monitors

Mixed media (Monitor, Media Player)  
Variable  
2017

This work consists of two monitors, both showing a face with its eyes closed and arranged in a way that makes them look like they are kissing. The work aims to evoke the sense of tactility and which is looming on the surface of devices in an age where information devices are becoming increasingly physical. The work was created in conjunction with an open studio at the Nars Foundation in Brooklyn, and was made in the form of an open production where visitors were photographed on site. About 20 people were selected out of the 50 that were eventually photographed. The selection was based on racial and gender diversity.





## HAMZA KIRBAŞ

Hamza Kırbaş After studying graphic design at the University of Silesia in Poland, he completed a Master's degree at the Hacettepe University Fine Arts Institute in Ankara, Turkey.

Kırbaş' multi-disciplinary practice encompasses 3D visuals, 3D animations, sculptures, installations, site-specific installations, and augmented reality. His works are conceived and shaped as a communication model between space, time and the audience. He takes subjects from daily life to establish links with the past, future and present. In particular, he transforms the moment we live into images that reflect the global scale and the effects these events have on our lives whereby the viewer is solicited to become an active participant.

Kırbaş has exhibited internationally. Venues include most recently Arte Laguna Prize (2023, Italy) Presence at Cuchifritos Gallery and Project Space (2022, New York); Morrow Collective 50 years of the UAE Virtual Metaverse Exhibition (2021, Dubai); 34th Festival Les Instants Video (2021, Marseille); IN-SONORA II International Festival of Sound and Interactive Art (2021, Madrid); Video Art Miden, Meta-Thesis exhibition (2020, Greece); Cuvo Festival 'Teen Game' 2020 (2020, Madrid); FILE Festival (2019, São Paulo); 18th WRO Media Art Biennale (2019, Wroclaw); Hyperpossibility at CENTRALE FESTIVAL II (2019, Italy); SIMULTAN FESTIVAL XIV. (2019, Romania); 32nd European Media Art Festival (2019, Germany); BIG for the Wrong Biennale (2019, Copenhagen); Under the Subway Video Art Night 8th edition at JCC Harlem (2018, New York); VIDEOFEST2K18 at the International Biennial of Video art and Contemporary Film (2018, California).

# Hamza Kırbaş

## The sound of the wind

3D animation  
02' 30"  
2023

The work consists of a sign language alphabet planted like a tree in an abandoned wheat field. While it is possible to bring together many sentences with the sign language alphabet in the field, they do not express themselves in a sense with their scattered structures. The work also places the viewer at the center of the image as a phenomenon and questions the communication parameters in the perceptual consciousness of the viewer. The work emerges by transforming from a question into an image. "Is it possible to see the image of the future in an image?"



O Z R U H

## OZRUH

Levent is the founder of OZRUH, a London-based design practice working in the fields of Architecture, Additive Manufacturing and Outer Space. The focus of OZRUH has been on establishing a bottom-up, material oriented approach to design, backed by novel computational research into voxel-based, anti-fragile discourse with aggregation systems.

Levent studied architecture at University of Edinburgh, the Bartlett - UCL and AA School of Architecture. Having worked for Carlo Ratti Associati in Turin and Coop Himmelb(l)au in Vienna, he then went to MIT to work as a researcher at the Senseable City Lab, gaining a wide range of exposure to use of computational design in architecture. Outside OZRUH, Levent has been part of the Space Architecture team at Hassell since 2021, working on two projects for the European Space Agency on future Lunar Habitats. His professional career is strongly tied with academia - with previous roles as unit masters at the Bartlett, IAAC and the AA Visiting School.

# OZRUH

## Primitives [1]

Animation  
5'  
2021-2023

PRIMITIVES [1] are morphologies at the intersection of archeology and geology. Each different but similar, intends to re-evaluate what makes an object primitive; the generated aesthetics, the tools of creation, or the society it is produced for? While the formal language and aesthetics of the PRIMITIVES appear to be raw and archaic, the means of creation explore contemporary computational processes. This leads to a gap between the appearance and the codified recipes that are written as a series of algorithmic procedures by the designer. The role of the designer is akin to a chef who also experiences a similar gap. Following the creation of a recipe, there is a delay before the tasting, after which there is a cyclical, iterative process that calibrates the methods of production; action and reaction are not real-time. In the PRIMITIVES series, the act of calibration dominates the design intent.

Photo Credits: yu Studio Naaro





## OZRUH Primitives [2]

Animation

5'

2022-2023

PRIMITIVES [2] tackles with complexities of the architectural scale and explores the ways in which compositional coherence can co-exist with uniqueness through the geometries within a kit of parts. The system offers a bottom-up alternative to the preplanned and division-oriented way of designing and building, offering a level of optionality and reconfigurability where each unique part is a whole and each whole is a part of what is yet to come. The designs generated from this system therefore allows for a bottom-up assembly, one that is not predetermined, but can continuously grow and change, never fully completed and always able to adapt.

## ÖZGE TOPÇU

Lisbon-based, Turkish installation artist Özge Topçu, creates spatial sculptures that engage with the urban landscape.

She is known for her large-scale installations that resonate with architecture and reveal the dynamics of the urban and psychogeography. She is inspired by history, architectural elements, and the positive sciences.

An award-winning artist, Topçu is a grant 2019 recipient from Calouste Gulbenkian Foundation and in 2018 was nominated for MAC Ulster Bank International Art Prize in Belfast and participated in Art Night London 2018. Topçu, has taken part in several solo and group exhibitions in Istanbul, Berlin, London, Lisbon, Vienna, Belfast and Amsterdam. She graduated from Yıldız Technical University, Faculty of Art and Design, Combined Arts Program. Afterwards, she continued her education at Burg Giebchischenstein Kunsthochschule Halle Germany. In 2018, she was nominated for the The MAC Belfast, Ulster Bank International Artist Award.

Major exhibitions she participated includes; Ars Electronica Festival 2021 "A New Digital Deal" Gardens, "MAC International Art Prize" 2018, "Art Night London" 2018, "RedBull Art Around" 2016, "Locality and Global Discourses" 2015, California University School of Art, San Francisco, USA, "Open City", Pilot Gallery, 2016, "Alteration Depression" Solo Exhibition, Hush Gallery, 2015, "Fine Tuned and Multiple", Kuad Gallery, 2015, "Borders Orbits 15 - 16", Siemens Art, 2014, "Rotary Art Award Exhibition", Finalist, Proje 4L / Elgiz Museum of Contemporary Art, 2014







## Özge Topçu Mispredicted Panorama #I

Multiscreen Panoramic Image, Combination of Tensorflow, Midjourney, Dall-E  
16'09"  
2023

The artist's latest works produced using artificial intelligence are an introspection that recognises the similarity between the visual production technique specific to her own practice and the seemingly random production techniques of artificial intelligence. Although the artist, who has an academic education in science as well as art, explains her transition to art as "the need to get away from the dominance of absolutes", she cannot deny that her visual creation style is influenced by positive sciences and 'intellect'. The artist, who likens her practice, which she developed whilst working in the fields of history, architecture and memory, to 'pattern recognition' in computer science, sees this feature as the motivation of her artistic production.

From her 2015 work 'Nature Morte', where artifacts of modern buildings models resemble flower pots made of concrete, to her 2020 installation 'Terranean', where terracotta chimneys form the silhouette of a city, the artist produces parodical installations that seem to sabotage visual intelligence. In this new work the artist finds herself again in the role of a representative of intellect while trying to 'predict' the 3D version of an eight-pointed star motif on the ground. "When I look at my oldest sketches, I see my imaginary drawings that I combined by scanning the modernist design furniture of the 30s, where I used the narratives of Yakup Kadri's novel 'Yaban', that examines modernity, as a 'prompt'. This fusion leads me to believe in the existence of a phenomenon of creativity that can be seen as 'collective intellect'." In Mispredicted Panoramas, as the name suggests, the artist designs AI mispredictions by creating a fiction in which the AI learns incorrectly, contrary to the direction of the expected and perfected developments of artificial intelligence.

In the panorama created by these apophenic mispredictions, it is inevitable to find the bastion of a castle as an ashtray and a minaret roof as a lemon squeezer. The artist presents the reasoning she taught the AI as a panorama of today's disinformation and brings it into the algorithm universe by positioning a city made of earth on a dining table, representing the 'data neolithic' theorised by Hito Steyerl and Jussi Parrika.

# ROBERTINA ŠEBJANIČ

Robertina Šebjanič is an artist whose work explores the biological, chemical, (geo)political and cultural realities of aquatic environments and the impact of humanity on other organisms. Her projects call for the development of empathetic strategies aimed at recognising the rights of other (non-human) entities. In her analysis of the Anthropocene and its theoretical framework, the artist uses the terms “aquatocene” and “aquaforming” to refer to the human impact on marine environments.

Her works received awards and nominations at Prix Ars Electronica, Starts Prize, Falling Walls. Her art work Aurelia 1+Hz / proto viva generator (artist proof) is since 2019 part of the .BEEP {collection;}\_ Electronic Art Collection, Spain.

She exhibited/performed at solo and group exhibitions as well as in galleries and festivals: ZKM (Karlsruhe), CCCB (Barcelona), Gallery Cukrarna (Ljubljana), Matadero (Madrid), WRO Bienalle (Wroclaw), Ars Electronica (Linz), Art Laboratory (Berlin), Eastern Bloc (Montreal), Laboratorio Arte Alameda (Ciudad de Mexico), MSU – Museum of Contemporary Art (Zagreb), MSUB – The Museum of Contemporary Art (Belgrade), MONOM (Berlin), La Gâté Lyrique (Paris), Le Cube (Paris), +MSUM Museum of Contemporary Art (Ljubljana), Eyebeam (New York), CAAM – Atlantic Center of Modern Art (Grand Canaria) CCD – Centro de Cultura Digital (Ciudad de Mexico) re:publica (Berlin) and more....





## Robertina Šebjanič Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup>

Video  
16' / 9' 35" / 10' 10"  
2021

Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup> is a audio/visual-poetic reflection and an AI-powered soundscape that tells the story of (co)existence between river environments and their inhabitants. Throughout history, the Ljubljanica river has wormed its way below and above the surface. Unaware that they are the same river, people gave different names to each of the above-ground parts of the river. Co\_Sonic 1884 km<sup>2</sup> shows the river's body through the prism of its integral whole. The work is a document of the current times in which rivers are becoming powerless due to human intervention.

# SO KANNO

Born in 1984. Media artist.

Based in Berlin since 2013.

Graduated from Musashino Art University. Graduated from Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS).

His works are mainly based on robotics, such as "Lasermice," a swarming robots that imitates the group behavior of small animals, and "Kazokutchi", robots that host digital artificial life NFTs. Rather than perfect control of industrial products, he is interested in the unpredictability, emergence, and errors that systems can have, and develops systems that utilize and induce these elements. He develops a wide range of works, including installations, performances, and workshops using his own robots. He often works in collaboration.

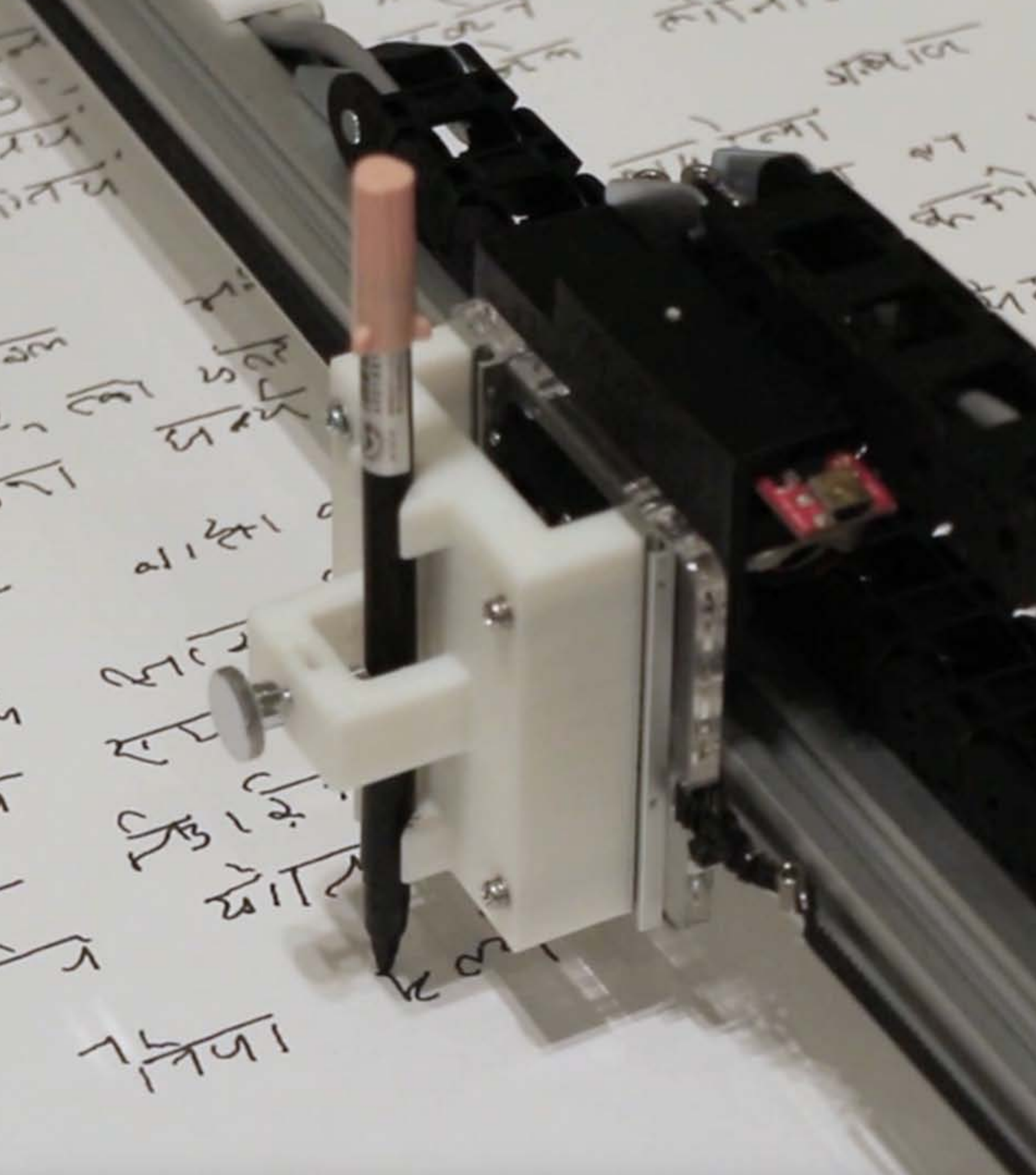
His artwork is presented internationally, with recent exhibitions at Le Pavillon (BE), Teatros del Canal (ES), Nemo Biennale (FR), Ars Electronica (AU), Japan Media Art Festival (JP), Aichi Triennale (JP), Sapporo International Art Festival (JP), Beijing Media Art Biennial (CH), Artists & Robots, Grand Palais (FR), Vanishing Mesh, YCAM (JP).





## TAKAHIRO YAMAGUCHI

Born in Kanagawa Prefecture in 1984, yango2 graduated with a master's degree in Information Design (Media Art) from Tama Art University in 2009. His works show how information technology can substitute human actions in the form of autonomous devices. Through digital media, his practice inquires into human physicality and the independence of one's actions or expression. His works *SENSELESS DRAWING BOT* and *Avatars*, both created in collaboration with So Kanno, were awarded, respectively, the New Face Award at the 15th Japan Media Arts Festival in 2012 and the Excellence Award at the 21st Japan Media Arts Festival in 2018. Recent solo exhibitions include *\_prayground* (2019, rin art association, Gunma) and group exhibitions include 20th *DOMANI: The Art of Tomorrow* (2018, The National Art Center, Tokyo), *Vanishing Mesh* (2017, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]) and *Aichi Triennale* (2016, Aichi Prefectural Museum of Art).



## So Kanno & Takahiro Yamaguchi Asemic Languages

Robotic installation  
2016

Characters are a means of visual communication and recording a language. Civilizations throughout the world have created various characters, which convey their culture and history. This project focuses purely on the form of the characters rather than their meaning. The characters have been learned by artificial intelligence (AI) not for their meaning but for their shape and patterns. AI has created and drawn lines that look like characters but do not have any meaning.

This work was publicized at the international art festival "Aichi Triennale 2016". It was implemented by collecting handwritten artist statement or description of work of an extremely international group of 10 participating artists.

By learning handwriting with one writer in each language, artificial intelligence collected information on the shapes of each character system, as well the idiosyncrasies of each writer, of a AI, to possess a plotter.

# SOLIMÁN LÓPEZ

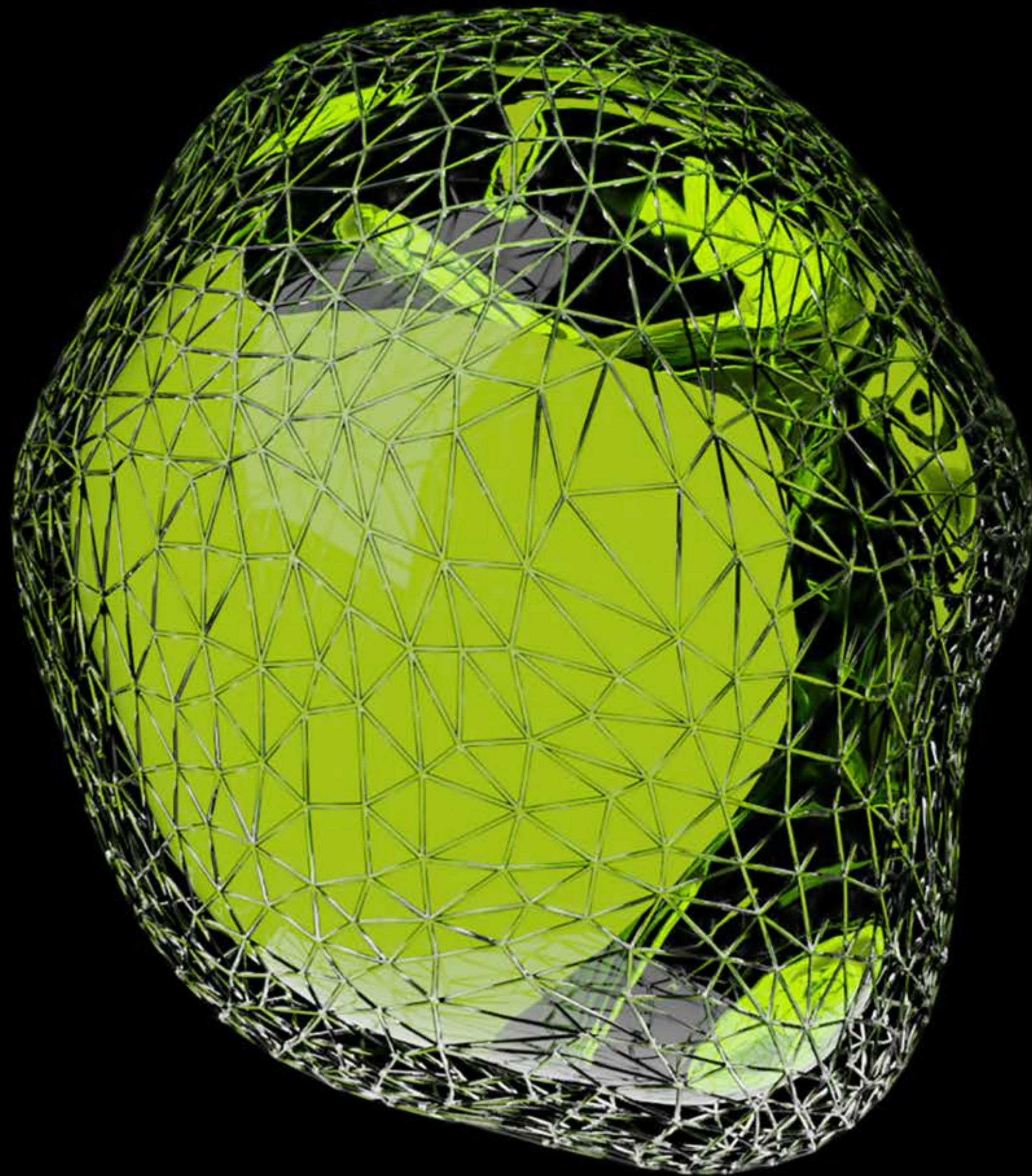
Founder of the Harddiskmuseum, OLEA biotoken and Innovation director at ESAT. His artistic practice includes work with artificial intelligence, biotechnology and DNA, electronics, interactive and 3D.

His work has been exhibited internationally at events, art centres and museums including OI Futuro - Biennial of Digital Art in Brazil, ZKM Karlsruhe (Germany), the Chronus Art Center (Shanghai), Centre Pompidou (France), Hermitage Saint Petersburg (Russia), Art Center Nabi-ISEA19 (South Korea), Ars Santa Monica (Spain), Biennale Nemo Paris (France), Nuit Blanche Paris (France), CAC Málaga (Spain), CCCC Valencia (Spain), CAB Burgos (Spain), CEART Fuenlabrada (Spain), Es Baluard Mallorca (Spain), Cigarreras Alicante (Spain), IVAM Valencia (Spain), MACBA Buenos Aires, Parque Explora Medellín (Colombia), Museo, Exploratorio Bogotá (Colombia), CODAME Festival (Los Angeles), Ukranian Digital Art Biennial, Sonar Plus, among others.

Solimán also gives workshops and talks at universities, congresses and symposiums such as UFSM in Brazil, the University Carlos III in Madrid, the Google Campus in Madrid, the UPV in Valencia, the Bancaja Fundación, the Injuve, TEDx Valladolid, the Universidad de Cuenca, the Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, MediaLab Prado, Madrid or Technarte Bilbao, Paris College of Art or Royal College London, as example.

Solimán has been recently granted with the “Residency program” De Vinci Innovator Center, University of Washington and the Satellite Institute to develop the project “Manifesto Intangible” in the Artic.





## Solimán López

### Olea

CGI animations

Olive oil with a smart contract encoded in DNA.

2021

OLEA incorporates a conceptual look at NFTs and blockchain, connected through science and the latest digital storage systems based on genetic code. Becoming a unique artistic content that represents one of the biggest revolutions in the history of mankind, the digital era and the era of decentralised economies. This vision allows us to connect two major global and historic economies: the newest economy (digital) and the oldest in our history (agriculture).

We use state-of-the-art digital storage systems which allows us to store information in DNA, which together with blockchain technology, NFTs and digital art, make OLEA a project of its own kind. The future of OLEA is to become the technology applied by a large sector of the world's agriculture. Our technology biologically links a biotoken with a primary product of the earth, in this case, olive oil..



# STUDIO ABOVE AND BELOW

Studio Above&Below is a London based art and technology practice founded by Daria Jelonek (DE) and Perry-James Sugden (UK) after graduating from the Royal College of Art. Their work combines computational design, speculative storytelling and digital art in order to draw together unseen connections between humans, machines and the environment – working towards better future interactions with our environment. Believing in research based art, Studio Above&Below works with scientists, technologists and communities to push the boundaries of digital media for future living. Over the last years the duo has created ground breaking artworks using immersive technologies such as AR and MR with live data inputs in order to make the invisible visible and give our environment a voice to express itself.





## Studio Above and Below Meditative Cohabitation

Data Driven Audio Visual Installation using AI and Games Engine tools  
7'00"  
2023

'Meditative Cohabitation' is an audio-visual experience investigating multi-species communication in future cities through the means of advanced technologies. Grounded in bio acoustics recordings and 3D scans of the biotope of Marais Wiels which is located in the heart of the urban landscape of Brussels, the immersive installation invites the audience to meditate between multispecies sounds and a responsive multiscreen landscape.

The project aims to engage with interspecies realities through Games Engines and AI technologies to declare the need of interspecies acknowledgement within our design process and datasets in order to build empathy and purpose for advanced technologies to serve more than human lifeforms.

Technology used:  
Custom audio sensor, Audio Classification Machine Learning Model, Touchdesigner, Unreal Engine

## UĞUR ACİL

Born in Diyarbakir in 1991, the artist creates multidisciplinary works and also makes drawings and installations in public spaces. He refers to most of his production, which is fed from the streets, as storyPost. He pursues the possible reflections of his experiences' symbolic possibilities and constructs them. Rather than displaying a counter stance in his productions, he feeds off providing production opportunities in an open environment for all possibilities.





## Uğur Acil Desert Rose

AR Powered Digital Art  
500x330cm

This AR-supported digital art piece begins with a camel character awakening within symbols in its own universe. As the camel attempts to decipher the symbols, it tries to define itself within a new universe. This interactive piece invites viewers to explore the power of symbols and question the meaning of the universe.

# VR FUTURE

VR Future is a company focused on the production, financing, and distribution of immersive content utilizing blockchain technology. We aim to grow the global XR community through a range of initiatives, including the successful launch of our non-fungible token project and the Play-to-Earn blockchain game 'Terminal 1', as well as partnerships with major international events such as Galaxy Network, Tribeca, Cannes XR, and Venice XR. Our efforts have been recognized by the VR Awards, where we were nominated for the 'Rising VR Company of the Year' award in Rotterdam, Netherlands in December 2022.





## VR Future

### 2. Adım

Director : Jörg Courtial  
Duration: 10'

"2nd Step" is a photorealistic, "floating" VR film journey through space in which the viewer joins astronauts on a future mission to prospective destinations on the Moon and Mars. The film conveys an authentic sensation of how it must feel to actually be in space. "2nd Step" has been produced on behalf of German broadcaster ZDF and with expert advice of the European Space Agency, thus a huge amount of original data was integrated, forming the basis for the photorealistic reconstructions of the settings which are presented in an extraordinary richness of detail and authenticity.

# VR Future

## Recoding Entropia

VR Film / 360° Deneyim

7'

Yönetmen: François Vautier

A metallic tetrahedron floats through a milky abyss. All is calm – until this geometric form suddenly deconstructs, atomizing into billions of fragments. What was once a negative space is now dense with chaos. All that was rational and understood has come undone.

This is the beginning of a journey: one of creative destruction where everything solid melts into air, then condenses once more. It's the hypnotic allegory of the eternal return, a spiritual journey where life and death are infinitely interchangeable.

Through purely abstract forms and movement, Recoding Entropia questions the spectator's place in the universe, offering an immersive journey into the mysteries of extinction and rebirth.





## VR Future

### Meet Mortaza VR

VR Film / 360° Deneyim

13'

Yönetmen: Joséphine Derobe

At the age of 24, Mortaza had to flee his own country, Afghanistan, because he was sentenced to death by the religious authorities. Forced into exile, through a dangerous and clandestine road, Mortaza will reach Europe to join the country he wished to ask for asylum: France.

Meet Mortaza VR tells the twelve-year-journey of a young man who wanted to live free. The experience plunges the audience into Mortaza's recollections, sharing his intimacy, dreams, doubts and fights for freedom.



## VR Future

# In The Land of Flabby Schnook

VR Film / 360° Deneyim

6'

Yönetmen: Francis G linas

A little brother asks his big sister how she managed to stop being afraid of the dark. She draws him into a succession of dreamlike tableaux where everything comes alive and through which the little brother learns to confront his own fears. In The Land of Flabby Schnook is a contemplative film in which the viewer discovers a magical place through the eyes of the protagonists.



## ::VTOL::

Dmitry Morozov aka ::vtol:: (b.1986, Moscow) is a transdisciplinary artist and researcher. He focuses on contemporary media arts including sound, robotics and installation, placing special emphasis on the link between emergent systems and new kinds of technological synthesis.

His works have been exhibited at museums and galleries worldwide, including the NCCA, MMOMA, Garage Museum of Contemporary Art, Tretyakov State Gallery, Electromuseum, Laboratoria Art&Science Space (Moscow), Laznia Center for Contemporary Arts (Gdansk), ZKM Zentrum (Karlsruhe), Boulder Museum of Contemporary Art (Boulder), National Taiwan Museum of Fine Arts (Taichung), Kapelica gallery (Ljubljana), ArtScience Museum (Singapore) etc., in 4th MBCA (Moscow), SIGGRAPH 2016 (Anaheim) and in festivals such as Mirage (Lyon), Ars Electronica (Linz), Future Everything (Manchester) and CTM (Berlin).

He is the award winner of the Sergei Kuryokhin Prize (Russia, 2013 and 2020), Innovation Price, (Russia, 2020), Prix Cube (France, 2014) and also received honorary mentions at VIDA 16.0 (Spain, 2014) and Prix Ars Electronica (Austria, 2015, 2017).





## ::vtol:: Hope

Interactive sculpture plastic, electronics, metal

33 x 67

2023

The piece is a small interactive electronic sculpture. Whether crying or raining, a stream of pixels generate short synthesized sounds, synchronized with animation on a small screen. The facility is intended to be a beacon for digital relocation from the ever-collapsing human world.

# Meta Knowledge: Rythms of Algorithm

COCOON/ FİŞEKHANE

May 2 - July 2 2023

## Artist:

Ahmet Rüstem Ekici & Hakan Sorar,  
Ahmet Zahit Dönmez (BUG Game Lab),  
Exonemo,  
Hamza Kırbaş,  
OZRUH  
(Levent Özruh, Sara Martinez Zamora, Evan Preuss,  
Isaac Palmiere Szabo, Elise Wehowski)  
Özge Topçu,  
Robertina Šebjanič,  
So Kanno & Takahiro Yamaguchi,  
Solimán López,  
Studio Above and Below,  
Uğur Acil ,  
VR Future ,  
::vtol::

## Curator:

Esra Özkan

## Special Thanks to

### Exhibition Partner:

Paribu

### Technology Partner:

LG Oled Evo

House of Brothers

Transtaş

Illy